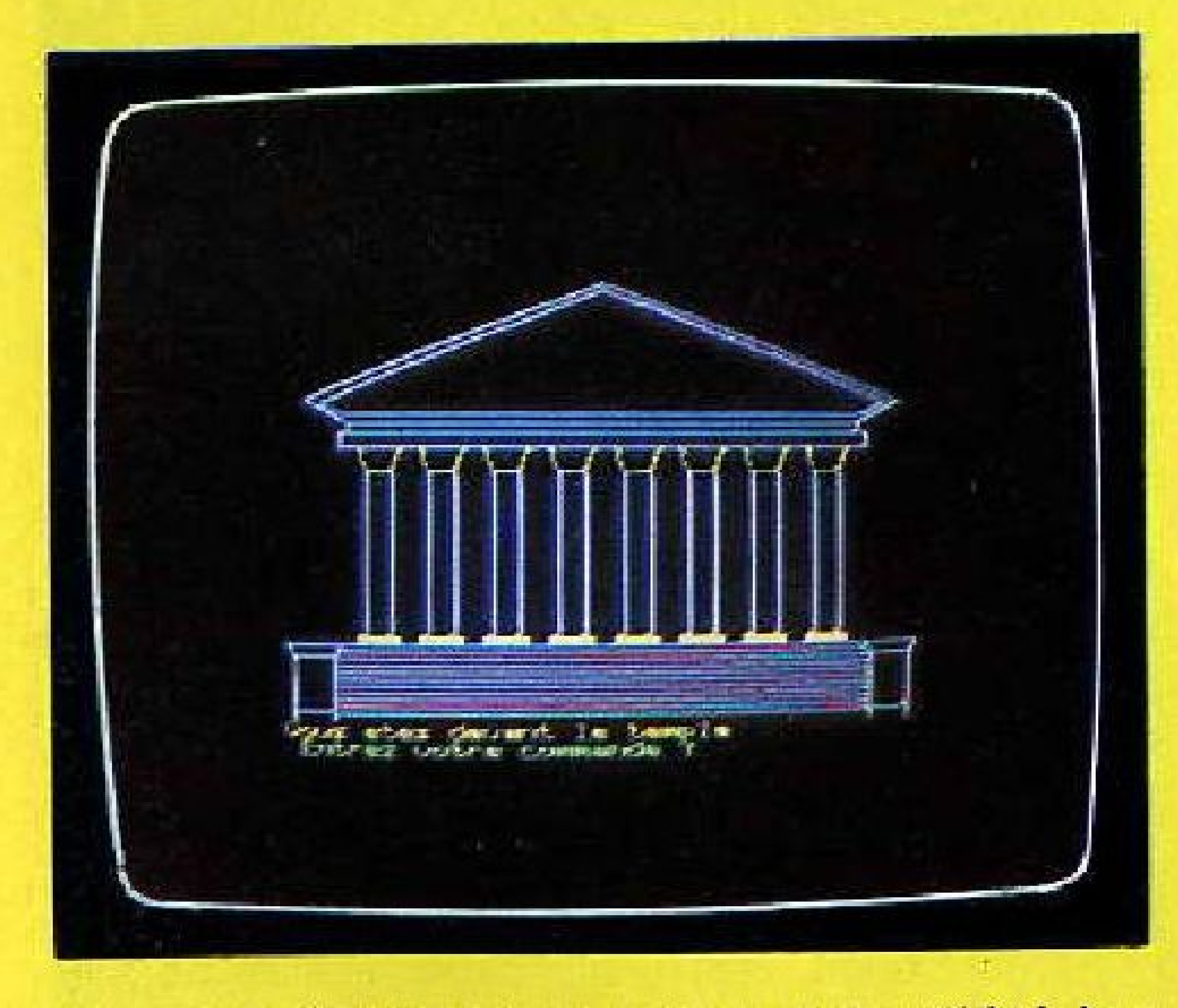

SPECIAL NOEL
TILT
Le Magazine des Jeux Electroniques
GUIDE DES JEUX VIDEO 1984
PAUSE
Ftn
tanh
SST
INTC
OFF
HDG
V/L
BB
APPR
108.45
ALT
HUGUES/MASSE
M 3085-8-25 F
N°8 BIMESTRIEL NOV./DÉC. 1983 - 25 F - BELGIQUE : 180 FB - SUISSE : 8FS

20 CASSETTES

poursuivre votre descente infernale vers Fort Apocalypse, vous devez récupérer huit de vos compatriotes rescapés d'une précédente attaque et détenus par les Kralthans.
Une nouvelle ligne de défense, de nouvelles embuches, d'autres rescapés vous attendent dans les caves cristallines, dernière étape avant le fort qui constitue l'objectif ultime que vous devez détruire.
Ce jeu possède tous les ingrédients qui font un bon jeu d'arcades : Primo, la rapidité : si vous ne bougez pas l'hélicoptère, il perd de l'altitude et s'écrase. Le fuel est un élément déterminant pour rendre le jeu très rapide. Secundo, des scènes multiples : L'environnement de l'hélicoptère est toujours différent au fur et à mesure de la descente vers le fort. Tertio, l'interactivité : le jeu ne se résume pas à un tir automatique. Le joueur doit s'interroger sur l'opportunité de se poser, de pénétrer dans un tel ou tel sas ou ascenceur, d'utiliser ses bombes ou ses rockets. Enfin, *Fort Apocalypse* nous offre l'un des meilleurs graphismes disponibles actuellement.
(Synopse Software. K7 x Disq. 32 K pour Atari 400/800 x 600 XL) 350 F.

LE MYSTERE DE KIKEKANKOI



Nouveau jeu d'aventure de la société Loriciels, *Le Mystère De Kikekankoi* est un peu particulier. Découvrez la clef du mystère, cela en vaut la peine, un grand concours est organisé avec de nombreux lots à gagner. Le premier prix n'est autre qu'un voyage au soleil ou au sport d'hiver. Vous ne jouerez pas uniquement pour le plaisir, découvrir le mystère n'est pas évident mais si vous êtes le premier, toutes les chances sont de votre côté. Les gagnants seront ceux d'entre vous, qui découvriront la démarche pour arriver jusqu'à *Kikekankoi*.
Ce jeu d'aventure en français est composé de nombreux graphiques, qui vous retraceront toutes les situations. Le jeu se déroule dans une sorte de labyrinthe, mais vous pourrez aussi rencontrer un lac sous-terrain, une ville, un temple et bien d'autres choses toutes plus insolites les unes que les autres. Durant votre périple vous aurez la possibilité de prendre un certain nombre d'objets, au moment où ils seront présentés même s'ils ne servent à rien réfléchissez avant de les abandonner. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas tous les emporter, il y a une certaine limite de poids. Pour sortir vivant de cette aventure, un seul secret : de la méthode et beaucoup, beaucoup de persévérance. Un conseil d'ami ne prenez pas le trajet le plus évident, il peut vous réserver de très mauvaise surprises. Pour se déplacer il faut utiliser une liste de mots compris par l'ordinateur, des mots français puisqu'il s'agit d'un jeu « Made in france ». *(Loriciels pour ORIC 1)* 145 F environ.

DUEL

Erreur dans la programmation du bus spacio-temporel, vous vous trouvez dans un chateau fort mystérieux. Sortirez-vous vivant de cette folle aventure ? Seul l'avenir nous le dira. Dès votre arrivée l'un des gardiens du châteaux dit « le chauve », armé d'une massure cloutée, vous fait signe de retourner d'où vous venez. Mais une seule solution s'offre à vous, combattre pour survivre. Le chauve est redoutable et s'il atteint votre crâne avec sa massue, ce coup sera fatal. Le combat devient terrible lorsque les tortues géantes, les rats et les gigantesques araignées se jettent sur vous. Après une minute de combat un second gardien vient vous attaquer, son sabre vous menace. Le traître arrive dans votre dos, « le prince du désert » et « le chauve » montent à l'assaut ensemble. Dans ce château fou, rempli de monstres bizarroïdes, une seule solution : combattre. Un thème original à mi-chemin entre le fantastique et le roman de capes et d'épées. Les graphismes sont remarquables, il s'agit d'un jeu pouvant être considéré comme l'une des meilleures réalisations ludiques sur micro-ordinateur. Un seul regret le déplacement de votre personnage est un peu saccadé. Ce jeu ne peut-être utilisé avec



un Joystick, il faudra se contenter du clavier. La multitude de déplacements possibles rendent la mobilité et la dextérité de votre héros difficile. Dans *Duel* vous pourrez avancer, reculer, tourner et pointer votre épée de haut en bas sur vos ennemis. Au début du jeu il est possible de s'exercer, et apprendre ainsi à vous diriger, à vous battre. Ne refusez pas cet exercice préliminaire, il se révélera bien utile au cours de la lutte. Après quelques minutes de combat, le château est envahi d'ennemis, il faut des nerfs très solides pour survivre. Un très bon jeu qui devient rapidement difficile, voire même impossible. *(Dialog Informatique pour DAI Computer)* 250 F environ.

GOBBLEDEGOOK

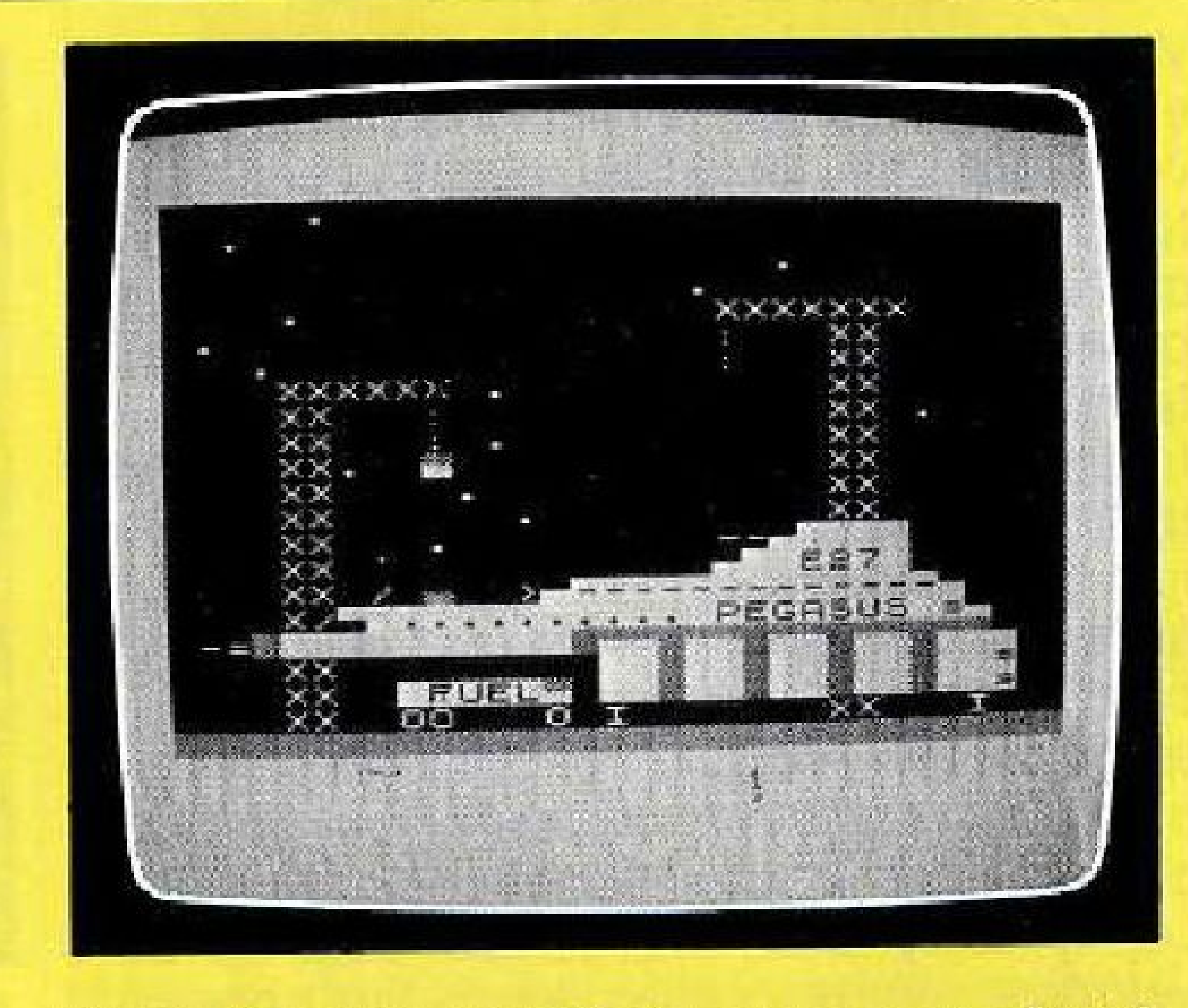


Le *Jupiter Ace* ne possède pas plus de dix jeux, certains d'entre eux nécessiteront l'utilisation d'une extension mémoire vive 16 Kilo-octets. Ils ont tous une particularité : en les utilisant vous découvrirez les véritables qualités du langage Forth. *Goobbledegook* reprise du célèbre *Pac-man* existe en deux versions, la première fonctionne sur le *Jupiter Ace* sans module mémoire. La seconde version, beaucoup plus performante, fonctionne avec l'extension 16 Kilo-octets. L'absence de joystick rend l'utilisation difficile, il faut se contenter du clavier dont les touches ne répondent pas toujours. Diriger le petit enzyme demande un peu d'habitude mais deviendra rapidement agréable. Tous les détails de *Pac-man* se retrouvent dans ce jeu. Vous devrez parcourir un labyrinthe en avalant des vitamines, au quatre coins du circuit des pilules d'énergies vous permettront de détruire les fantômes qui vous poursuivent. Mais attention votre force n'est pas inépuisable, elle est comptée. Des graphismes et des effets sonores remarquables pour ce petit micro-ordinateur. Bien sûr sans l'extension couleur et quelques modifications dans le logiciel, l'écran restera définitivement noir et blanc. Un jeu passionnant qui transformera presque cet ordinateur programmable avec le langage Forth en une véritable console de jeux. De folles soirées en prévision. *(Jupiter pour Jupiter Ace)* 80 F environ.

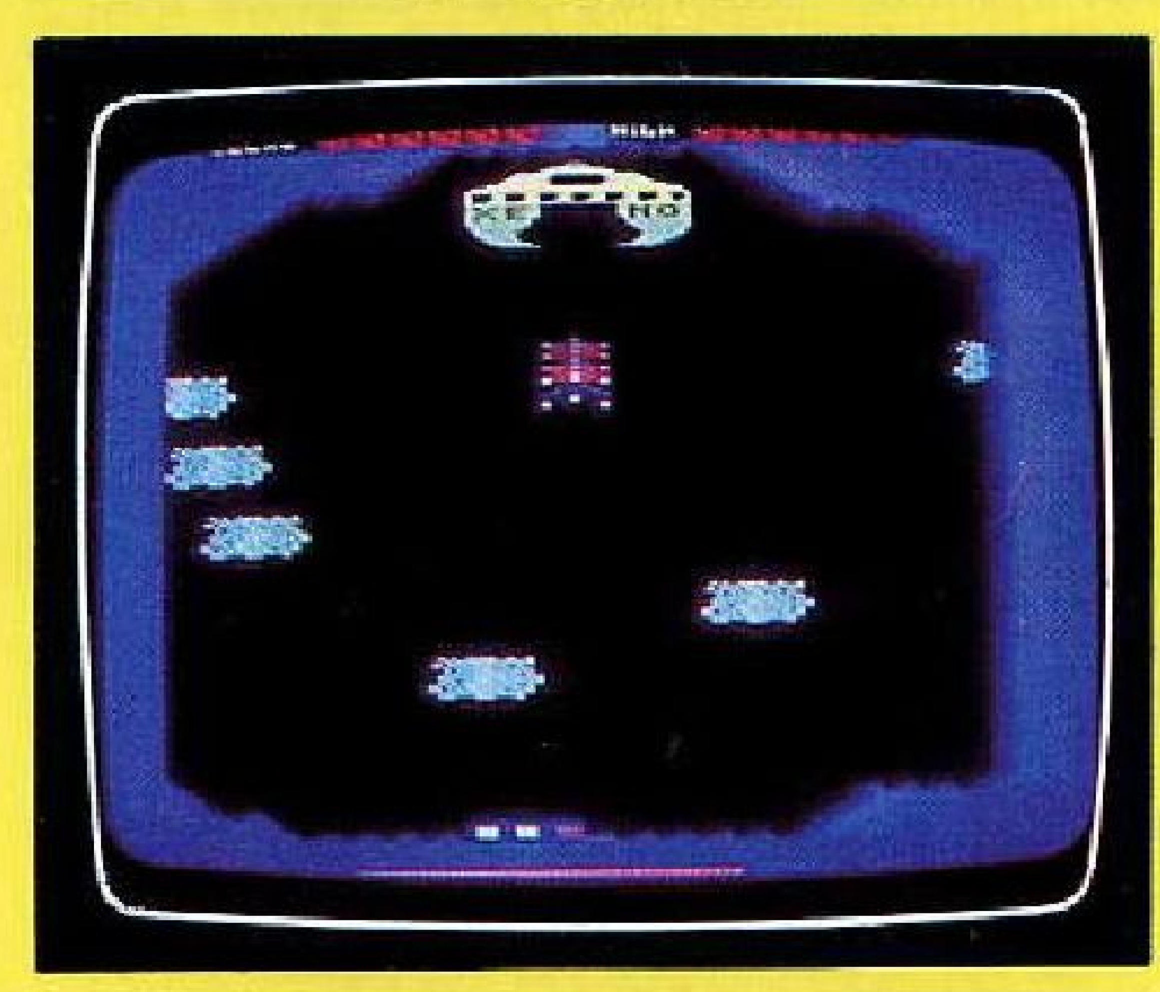
électriques. L'électrocution n'est à utiliser qu'en dernière ressource. Les nacelles ne peuvent être détruites en tirant dessus, vous ne ferez qu'avancer le moment de leur explosion. Une seule solution pour échapper à ces terribles ennemis : les fuirs. Il y a trente et une vague d'attaque, chacune plus difficile que la précédente. A chaque assaut repoussé, vous recevrez un Electro supplémentaire et un bonus ; le jeu rédémarre au tableau suivant.
Le maniement de vos deux vaisseaux ensemble demande de l'entraienement, c'est ici que réside toute la difficulté du jeu. Pas de panique et vous réussirez votre mission. Au début le tir en diagonal est un véritable cauchemar. Mais attention il ne faut surtout pas tirer en continue car vos munitions ne sont pas inépuisables. Et maintenant, quelques conseils pour gagner, détruisez les ennemis dès leur apparition. Apprenez le tir en diagonal, c'est amusant et efficace. Transférez le tir d'un vaisseau à l'autre et ainsi donnez à n'importe quel vaisseau toute la puissance de tir. Un jeu très difficile à manier mais sa complexité, sa qualité graphique et sonore le placent comme le best-seller les logiciels ludiques. *(Llamasoft pour Commodore 64. Existe en version Vic 20)* 140 F environ.

TRADER

Vous parlez l'anglais. Fort bien. Je vous invite alors à vous transporter dans cet avenir plus ou moins proche où les voyages interplanétaires seront quotidiens. Vous résidez sur Epsilon, cette belle planète. Mais vote métier de marchand intergalactique vous oblige à de longs voyages. Commencez tout d'abord par acheter votre cargaison et votre carburant. Il faut évidemment calculer au plus juste car vous ne possédez que de 1 000 crédits et justement on ne fait pas de crédit. Une fois votre fret embarqué, il ne vous reste plus qu'à décoller pour Psion. Diable, quel accueil à l'arrivée ! Tout content d'en réchapper, vous vous dirigez alors sur Béta. Mais sa puissante attraction pertube votre système de guidage automatique et vous aurez fort à faire pour reprendre votre vaisseau en main. L'ordinateur de bord, en serviteur zélé, vous prévient de la mauvaise réputation des Bétants, escros et voleurs. Et de fait les marchandages sont acharnés. Une fois la vente conclue, nouveau départ pour Alpha, habitée uniquement par des robots qui n'ont vraiment pas le même sens des valeurs que vous. Vous reprenez ensuite votre périple vers Gamma. Peut-être réussirez-vous à embarquer un peu de pétrole brut, mais gare aux radiations. Parvenu sur Delta vous aurez fort à faire pour échapper aux multiples dangers qui jalonnent votre route. Si vous en réchappez, vous pourrez alors regagner vos pénates sur Epsilon et juger alors de vos bénéfices. Le graphisme, saisissant pour un *ZX 81* contribue encore à l'ambiance de cette aventure. *(Pixel Production pour ZX 81 - 16K)*



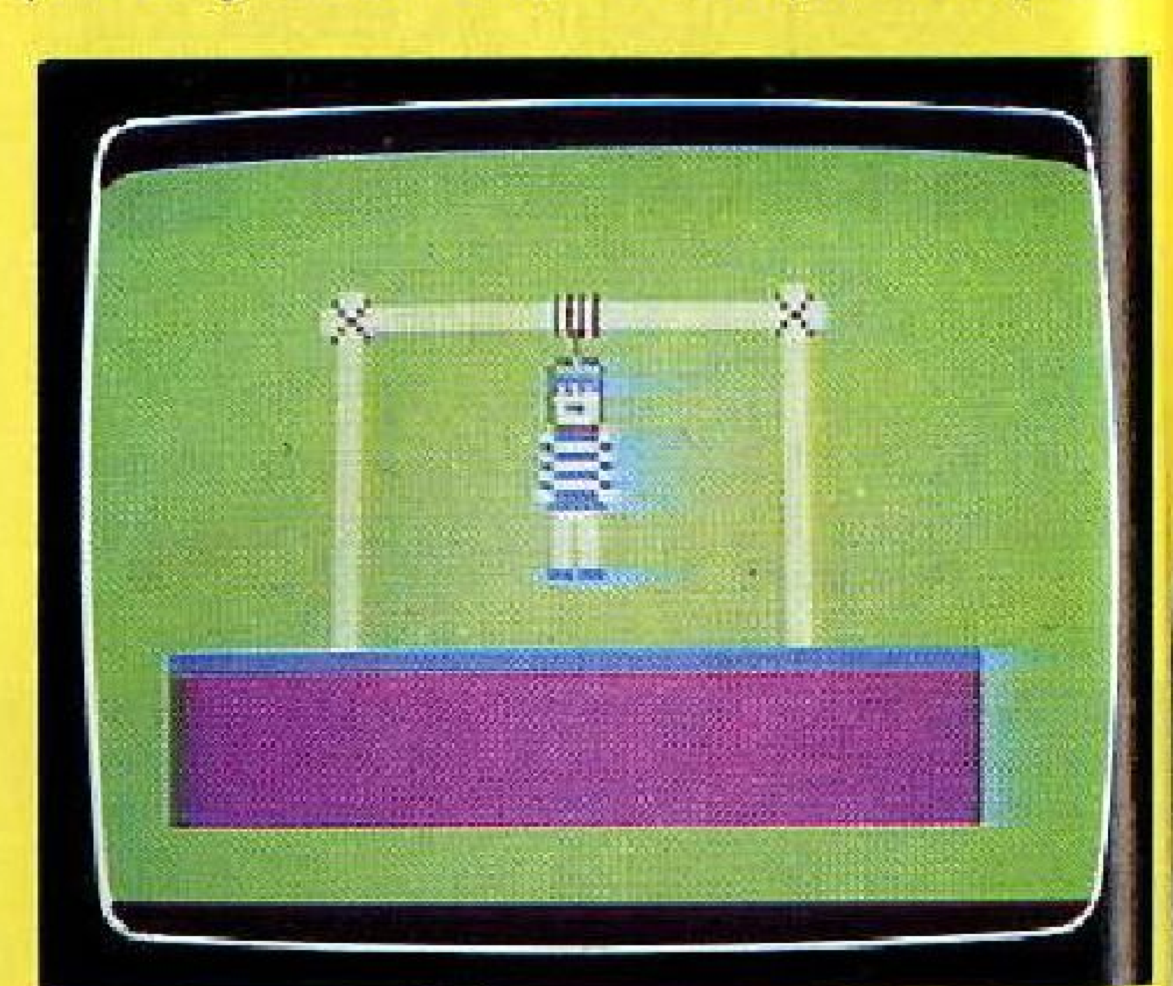
XENON II

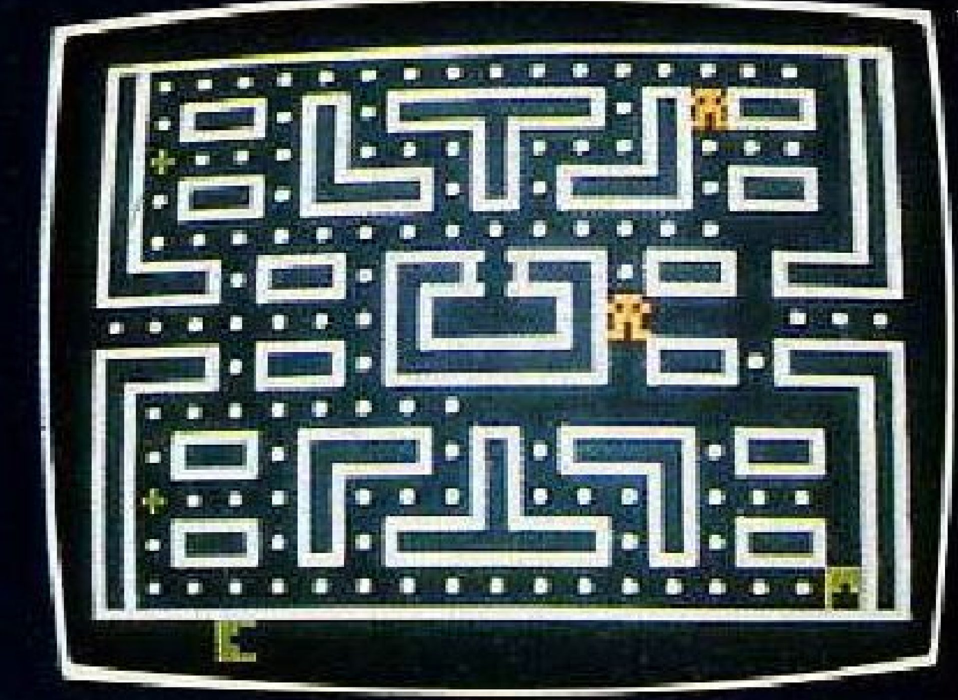


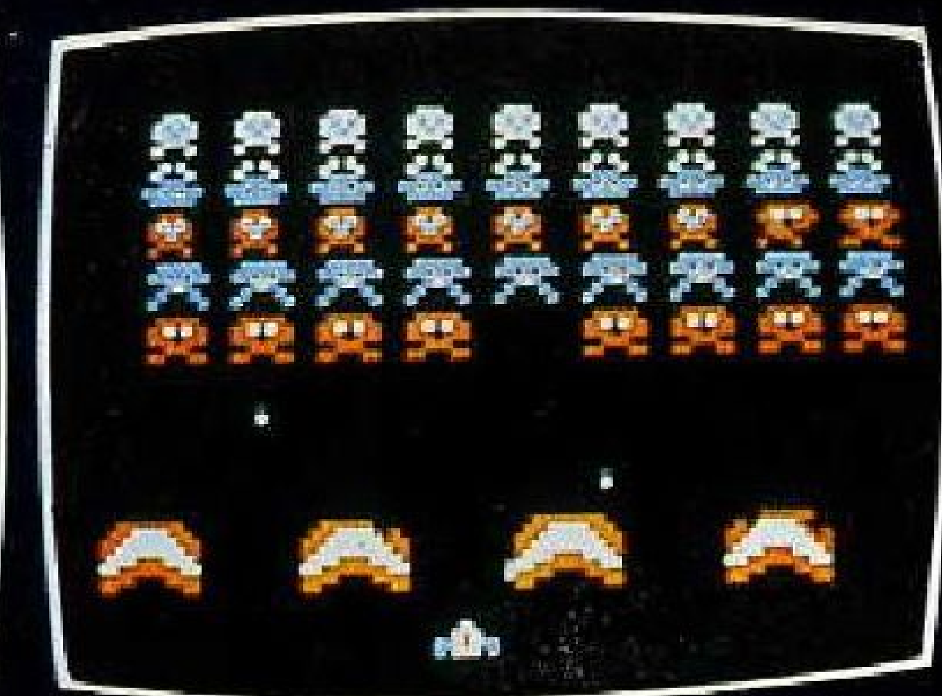
Dans ce jeu, vous serez promu Commandant de *Xenon II,* votre mission si vous l'acceptez est de rejoindre la planète Radon et de la protéger des attaques spatiales. En route vous verrez la guerre d'Aards, où vous pourrez tester vos armes contre leur formation de bataille hypnotique et leur agilité à se mouvoir dans l'hyper-espace. Si vous survivez à cette première épreuve, votre voyage continuera à travers des trous noirs remplis d'étoiles et de météorites en suspension. Evitez les, pour finir votre épopée sain et sauf, puis protégez la planète Radon des attaques Paratruns. Encore un peu de courage vous n'êtes pas encore sorti d'affaire vous devez détruire Zorgon dans une bataille spatiale.
Les différents tableaux sont des reprises de thèmes bien connus *(Space invaders, Astéroïdes...),* ils varient et agrémentent le jeu. Vous disposerez de trois vaisseaux, c'est un peu juste par rapport à la difficulté du jeu. Le choix de la puissance sonore et la visualisation du degrée de difficulté agrémente *Xenon II.* Les graphismes en haute résolution rendent ce jeu très attrayant, un seul secret pour mener à bien votre mission : du courage et surtout des réflexes à toutes épreuves. L'*Oric 1* apparaît ainsi comme un remarquable partenaire de jeu, la récente venue des joysticks confirmera cette nouvelle orientation. De retour du Mijid à Cannes je vous annonce que le prix du meilleur ordinateur familial a été décerné à l'*Oric 1,* bravo pour cette merveilleuse machine ! *(Proriciel pour Oric 1 - 48 K)* 120 F environ.

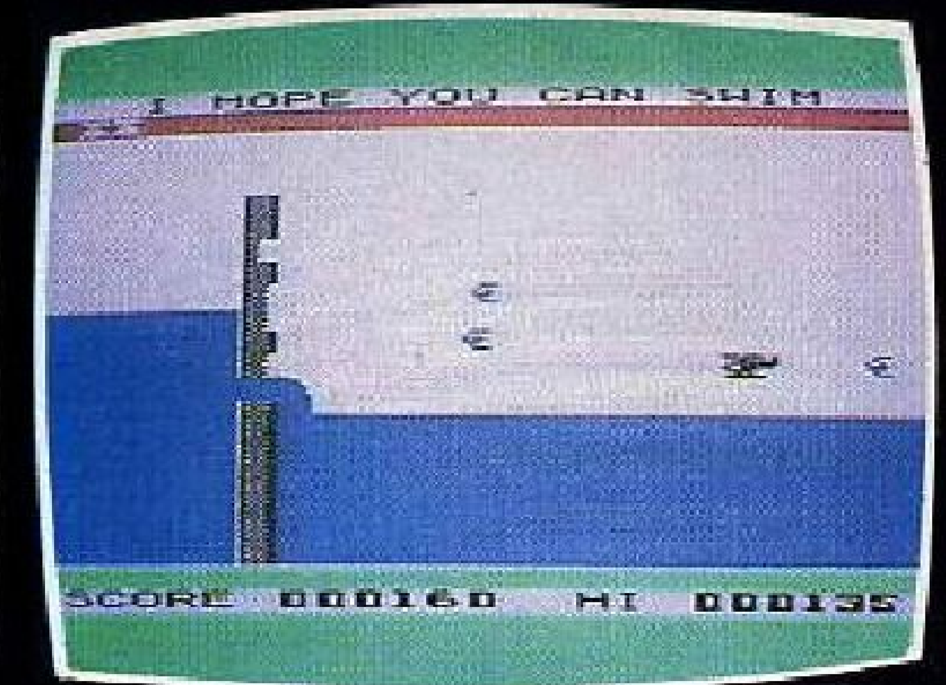
HANGMAN

La ludothèque *Laser 200* a fait une timide apparition, l'importateur de ce micro-ordinateur compte bien la développer rapidement. Un mois après sa première commercialisation à l'occasion du Mijid à Cannes plus de dix logiciels ludiques ont été présentés, des débuts prométeurs ! Pour le moment les créations sont des reprises de best-seller de jeux existants déjà chez d'autres constructeurs.
Hangman était le premier logiciel ludique fonctionnant sur le *Laser 200,* il est né avec l'ordinateur pour le marché français. Il s'agit tout simplement d'un jeu bien connu des écoliers, le jeu du pendu. Nous avons testé ce logiciel dans sa version anglaise, la bibliothèque de mots contenue dans le programme est évidemment anglaise. Le but du jeu est simple, il faut recomposer un mot à partir de la première et dernière lettre. Pour chaque mauvaise lettre proposée à la machine, la potence est montée un peu plus, puis vient le tour du petit personnage qui vous représente jusqu'à exécution de la sentence finale.
Les graphismes et les couleurs rendent ce logiciel plus vivant. Et bien qu'il s'agisse d'un grand classique il ne nous a pas déçu. Bien sûr, il n'est pas comparable à un jeu d'action. Le *Laser 200* est un micro-ordinateur à suivre avec l'apparition de logiciels en langage machine. Les premiers softs fonctionnant sur *Laser 200* sont écrits en Basic microsoft. Ils ne sont pas protégés, l'utilisateur peut donc visionner le listing à l'écran et ainsi apprendre rapidement l'art de la programmation à partir d'exemples concrets. *(Vidéo technology pour Laser 200).* 80 F environ.

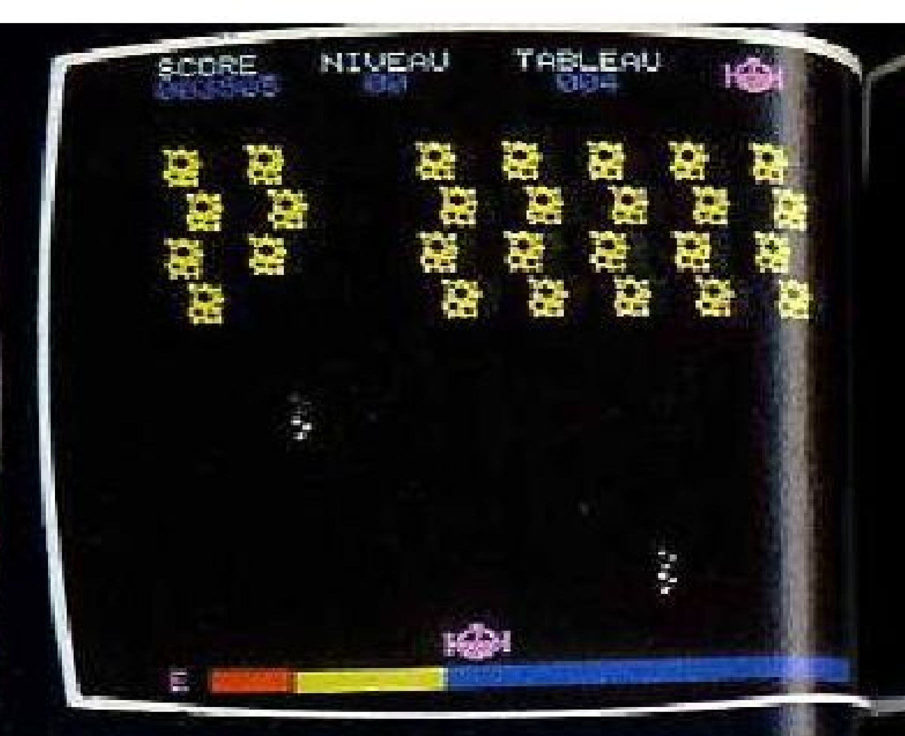



Glouton
Hector


Les Envahisseurs
Hector



Envahi
Vic 20



Gastronom
Oric 1

NOM DU LOGICIEL	MARQUE	TYPE	ORDINATEUR	NOMBRE DE JOUEURS	ORIGINALITE	EXISTE EN DISQ., K7, CARTOUCHE	RAPIDITE D'ACTION	COULEUR	GRAPHIS…
GALIXIUS	Hector	Réflexe	Hector IIHR HRX	1	★★★★	Cassette Cartouche	★★★	★★	★★★
GLOUTON	Hector	Réflexe	Hector IIHR HRX	1/2	★★	Cassette Cartouche	★★	★★★	★★
LES ENVAHISSEURS	Hector	Réflexe	Hector IIHR HRX	1/2	★★	Cassette Cartouche	★★	★★★★	★★
ALUNISSAGE	Hector	Simulation	Hector IIHR HRX	1	★★★	Cassette Cartouche	★★	★★★	★★★
JEU DU PENDU	Sanyo	Société	Sanyo PHC-25	1	★★	Cassette	★★★	★	★★
JEU DE L'ESPACE	Sanyo	Action	Sanyo PHC-25	1	★★	Cassette	★★★	★★	★★
SPACE FIGHTER PILOT	Jupiter Ace	Action	Jupiter Ace	1	★★★	Cassette	★★★★	—	★★★
GREEDY GOOBBLER	Jupiter Ace	Action	Jupiter Ace	1	★★	Cassette	★★★★	—	★★★
HANGMAN	Jupiter Ace	Action	Jupiter Ace	2	★★★★	Cassette	★★★★	—	★★★
GUERRE DES ETOILES	Multitech	Réflexe	Multitech MPF II	1	★★	Cartouche	★★★	★★★	★★★
STOCK CAR	Multitech	Réflexe	Multitech MPF II	1	★★★	Cartouche	★★★	★★★	★★★
MILLE BORNES	Sideg	Société	Tandy TRS-80 I	1	★★★★★	Cassette	★★	—	—
SAUVETAGE	Sideg	Action	VIC 20 3 Ko	1	★★★★	Cassette	★★	★★	★★★
FROGGER	The Corn Soft Video	Action	Tandy TRS-80 I	1	★★★	Cassette	★★	—	★★★
XENO II	Anirog Software	Action	VIC 20 16 Ko	1	★★	Cassette	★★★	★★★	★★★
ENVAHI	Games	Action	VIC 20 8 ko	1	★★★★	Cassette	★★★★	★★★	★★★
KILLER CAVERNS	Games	Aventure	ORIC 1 16-48 Ko	1	★★★	Cassette	★★★	★★★	★★★
ORION	Loritiels	Réflexe	ORIC 1 48 Ko	1	★★★	Cassette	★★★	★★★★	★★★
GASTRONON	Loritiels	Action	ORIC 1 48 Ko	1	★★★★★	Cassette	★★★	★★★	★★★
GALAXION	Loritiels	Réflexe	ORIC 1 48 Ko	1	★★★★	Cassette	★★★	★★★	★★★
LE PROTECTOR	Loritiels	Action	ORIC 1 48 Ko	1	★★★	Cassette	★★★	★★★	★★★
JOGGER	Severn Software	Réflexe	ORIC 1 48 Ko	1	★★	Cassette	★★★★	★★	★★★
DONKEY-KONG	Severn Software	Réflexe	ORIC 1 48 Ko	1	★★	Cassette	★★★	★★★	★★★
POURSUIVI	Interceptor Software	Action	CBM 64	1	★★	Cassette	★★★★	★★	★★★
CRAZY KONG	Interceptor Software	Réflexe Stratégie	CBM 64	1/2	★★★	Cassette	★★★	★★★	★★★



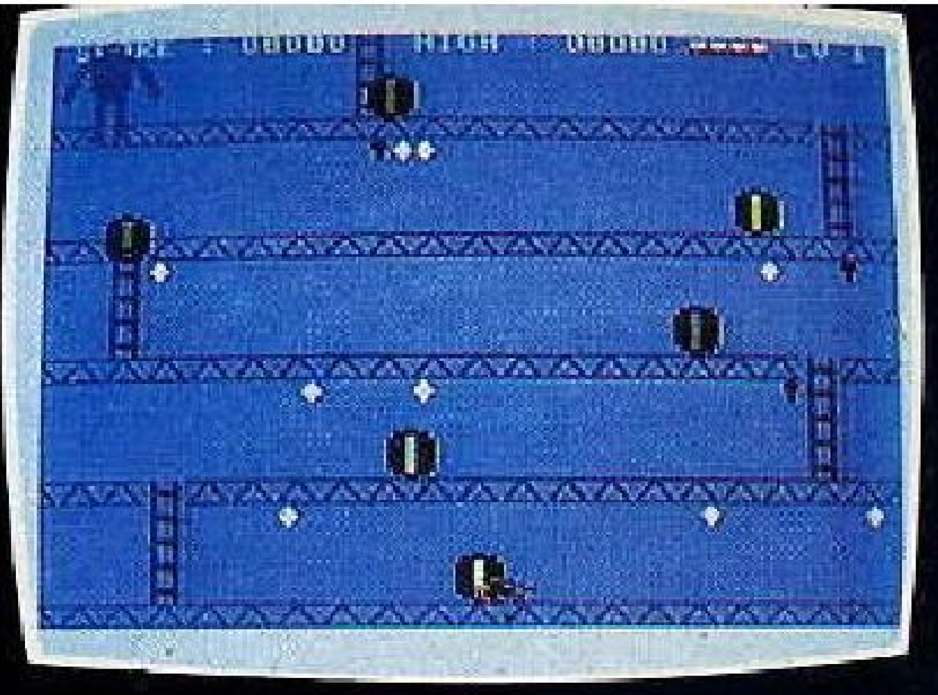
Protector
Oric 1



Jogger
Oric 1



Donkey Kong
Oric 1



Crazy Kong
CBM 64

BRUITAGE	INTERET	PRIX	BUT DU JEU	NOTRE AVIS
*	* *	120 F	Votre vaisseau décolle de la planète Micron, l'ennemi apparaît et commence son attaque.	Des terribles bandits galactiques lançent leur attaque combien de temps résisterez-vous ?
* * *	* * * *	120 F	Parviendrez-vous à dévorer les pastilles d'énergie dans un labyrinthe avant que les gardiens vous arrêtent.	La version française du plus célèbre des jeux vidéo, avec plusieurs labyrinthes différents.
* *	* * *	120 F	Vous devez détruire des envahisseurs venus d'une autre galaxie avant qu'ils n'atteignent la terre.	De gros graphismes permettront aux enfants de combattre sans peine les envahisseurs.
* * *	* * *	120 F	Votre mission est d'alunir dans les meilleures conditions possibles.	Une simulation de pilotage fort bien réussie.
—	* *	125 F	Le jeu du pendu avec un graphisme agréable, à chaque mauvaise lettre l'échafaud se monte.	Un grand nombre de mots contenus dans le programme permettent de jouer seul face à l'ordinateur.
—	* *	125 F	Le but de votre mission : percuter les bases ennemies, tout en évitant les missiles.	Un jeu classique mais distrayant pour les passionnés d'action.
* * *	* *	60 F	Vous allez combattre une armée d'envahisseurs venus d'une autre galaxie, à bord du missile commande.	Des réflexes seront nécessaires pour mener à bien votre mission.
* *	* *	60 F	Il faut manger des gaufrettes et éviter les redoutables gardes.	Une version très simplifiée du jeu Pac-man, rapide et amusante qui mettra vos nerfs à dure épreuve.
* * *	* * *	60 F	Un jeu pour deux personnes, le premier entre un mot, et le second cherche la solution.	Hangman est une adaptation d'un jeu bien connu des écoliers : le pendu.
* * *	* *	200 F	Une nouvelle guerre des étoiles pleine de surprises.	Les batailles spatiales sont très nombreuses, en voici une pour le MPF II.
* *	* *	200 F	Une course de voiture sans merci, faites attention aux autres concurrents et tout ira bien.	Pour devenir champion de France du rallye vidéo il vous faudra une grande maîtrise de la conduite auto.
—	* * * *	80 F	Le mille bornes est un jeu de société, ce logiciel en applique toutes les règles.	Une très bonne reproduction en français pour les amateurs de jeu de société.
* * * *	* * *	150 F	Ramenez sur orbites les astronautes de la base lunaire 310073, attention aux OVNI et météorites.	Neuf niveaux de difficultés renderont ce jeu passionnant méfiez-vous des météorites.
—	* *	225 F	Vous êtes une petite grenouille voyageuse. Au cours de votre périple vous devez franchir une route et un fleuve.	Un superbe jeu d'adresse avec animation graphique et sonore.
* *	* * *	130 F	Votre mission est de détruire la source de carburant et munitions de XENO II.	Graphismes, sons et couleurs pour ce jeu d'arcade d'un très bon niveau.
* * *	* * * *	110 F	Aux commandes d'un hélicoptère protégez une cité des invasions « munchers » et « nasties ».	Un thème classique, avec des détails amusants animeront les parties.
* *	* * * *	110 F	Aidez le pauvre Harold à découvrir le coffre aux trésors en essayant d'éviter les pièges mortels.	Un jeu d'aventures graphiques malheureusement en anglais.
* * *	* * *	95 F	Il vous faudra aujourd'hui détruire des mouches robotisées, des bases spatiales et des vaisseaux d'attaque.	Un jeu dangereux pour la santé, votre enthousiasme vous empêchera d'arrêter ce jeu !
* * *	* * * * *	95 F	Imaginez un combat spatial complètement fou contre des choucroutes, des cornichons, des chopes de bière...	Les huit tableaux plus insolites les uns que les autres vous feront découvrir une aventure comique.
* *	* * * *	95 F	Une flotte de vaisseaux armée de laser essaiera de vous détruire. Touché, le Galaxion se transforme en globule.	Classique jeu de guerre spatial ou Galaxion se divise en deux une fois détruit.
* * *	* * *	95 F	Une lutte acharnée pour sauver la terre vient de commencer, devenez héros de l'univers.	Trois tableaux variés, avec un peu de chance vous parviendrez à détruire les forces ennemies.
* * *	* * *	95 F	Guidez un coureur intrépide qui désire traverser une autoroute puis une rivière.	Une reprise du célèbre jeu d'arcade Frogger, mais ici l'homme remplace la grenouille.
* * *	* * *	95 F	Partez secourir votre jeune fiancée capturée par un gorille en colère qui jette des barils sur votre route.	King-Kong est revenu, une autre version de Donkey-Kong avec de beaux graphismes.
* *	* *	145 F	Poursuivi par quatre monstres affamés, prenez des forces en mangeant des pastilles.	Une autre version de Pac-Man, avec des graphismes classiques. Le jeu est trop rapide pour être intéressant.
* * *	* * *	145 F	Allez secourir votre fiancée que King-Kong a enlevée, elle se trouve au sommet d'une forteresse d'acier.	Un Donkey Kong de bonne qualité, où il n'est pas évident de sauver sa bien aimée courage, elle compte sur vous.

DAI

Une vocation pour l'animation vidéo



Un micro-ordinateur belge, il ne s'agit pas d'une blague, le *DAI* en est la preuve concrète. Concurrent de l'*Apple II*, il n'a pas encore séduit un large public. Avec le temps, il a su se forger une solide réputation, tant pour ses qualités graphiques que sonores.

Son prix, en légère baisse, le place aujourd'hui en bonne position, mais il reste dans le haut de gamme. Le logiciel *Clio* de la jeune mais dynamique société Dialog Informatique (25, rue Brague, 75015 Paris. Tél. : 783.88.37) permet la conception ludique d'images sur ordinateur, comme celle de Fellini. Saisissantes, elles mettent en évidence la plus grande qualité du micro-ordinateur *DAI* : le graphisme.

Blanc avec un clavier légèrement coloré et d'une taille assez importante, le *DAI* n'est pas d'une esthétique courante. Ses extensions sont nombreuses, telles le Memocom, lecteur de cassette digital à haute vitesse. Le plus surprenant restera le joystick à trois dimensions, utilisé avec le logiciel *Clio* Difficile à manier, il réclame un peu d'habitude. Il existe aussi des joysticks « classiques » à deux dimensions et hypersensibles : gare aux maladresses ! La connection au téléviseur se fait par l'intermédiaire d'une prise péri-télévision. Le *DAI* peut aussi se brancher sur une chaîne hi-fi, pour les mélomanes. Trois générateurs indépendants sont disponibles, rendant possible la production d'ultra-sons. Le *DAI* possède un synthétiseur vocal. Avec 16 couleurs et sa haute, très haute résolution gaphique de 512 x 244 points, ce micro dévoile les atouts qui ont fait toute sa réputation. Les mouvements graphiques utilisés dans les logiciels ludiques sont facilités, ce qui confirme sa vocation pour l'animation vidéo.

Le *DAI* dispose de plus de 700 logiciels, mais très peu à usage ludique. Grâce aux grandes capacités de ce micro-ordinateur, les jeux sont très beaux et classiques dans l'ensemble. On note cependant quelques exceptions comme *Puzzly* où les joueurs doivent reconstituer un puzzle sur plusieurs niveaux : un jeu pour les enfants qui se transforme, selon le motif choisi, en un véritable casse-tête.

Importateur : Multisoft, 25, rue Brague, 75015 Paris. Tél. : 783.88.37.

- **Nous avons aimé :**
  — ses qualités graphiques et sonores
  — sa ludothèque en constante évolution
  — sa qualité et fiabilité.
- **Nous avons regretté :**
  — son prix
  — sa taille
  — son joystick trop sensible.

ORIC

Un micro de la nouvelle génération

Il s'était fait attendre mais maintenant il est bien là. L'*ORIC 1*, encore un micro-ordinateur britannique, se taille une place de choix dans le monde de l'informatique familiale. Où diable s'arrêteront ces Britanniques, espérons jamais !

L'enthousiasme pour l'*ORIC 1* n'a pas faibli, un véritable vent de folie en période de fêtes. Son succès est justifié par un rapport qualité-prix tout à fait remarquable pour la version 48 ko. L'*ORIC 1* ouvre la voie à une nouvelle génération de micro-ordinateurs.

L'*ORIC 1* n'est pas un ordinateur de poche, mais un micro-ordinateur familial, ses dimensions pouvant prêter à confusion. Il suivra fidèlement son maître au gré de ses déplacements. La tendance ▶



est aux ordinateurs sobres, l'*ORIC 1* en est une preuve. Un boîtier crème avec des touches de la même couleur sur un fond noir. La connection à un téléviseur Secam demande un peu d'expérience. Un détail anormal, l'alimentation péritel extérieure, qui ressemble fort à un bricolage de dernière minute. L'image obtenue est nette comme toujours avec la prise péritélévision. Les branchements au magnétophone sont réalisés par un câble Din. Adieu donc les fidèles jacks (n'oubliez pas d'en tenir compte pour l'achat d'un magnétophone). Le chargement des logiciels pose parfois des difficultés. Un joystick à huit positions est enfin disponible, ce qui permettra de jouer comme dans une salle de jeux.

Laser, clochettes et coup de fusil

Deux versions en 16 ou 48 ko confèrent à l'*ORIC 1* l'un des meilleurs rapports qualité-prix, mais pour peu de temps, car une concurrence énergique s'apprête déjà à revendiquer la place de leader. Son, graphisme et couleur, tout y est. L'*ORIC 1* comporte un générateur musical à trois voies, lui permettant de jouer trois notes simultanément. Connecté à une chaîne Hi-fi, la qualité sonore est bien meilleure, tendez l'oreille. Côté ludique, vous disposez d'une panoplie de sons grâce aux ordres Basic « Zap », pour une arme galactique à laser, « Ping », un tintement de clochettes, « Shoot », un coup de fusil, « Explose » une explosion,.. tout cela s'intégrant très facilement dans un logiciel. Les huit couleurs et la haute résolution 200 X 240 points sont aussi très simples à manipuler. L'instruction « Circle » par exemple permet de tracer un cercle. Le manuel trop bref ne permet pas d'apprendre toutes les finesses de la programmation, le langage machine, notamment, est passé sous silence. La revue « Micr'oric » dont le numéro deux sort pour le SICOB donne à ce sujet quelques petits trucs fort précieux.

Et puis un jour tout éclate

Avec la récente apparition du joystick, l'*ORIC 1* est devenu ordinateur de jeux à part entière, mais sa ludothèque, qui n'a guère évolué pendant un an, ne comporte pas plus de dix logiciels ludiques. ASN Diffusion, importateur de l'*ORIC 1*, n'a certes pas une politique dynamique en ce qui concerne la diffusion de logiciels avec une ludothèque très pauvre composée de classiques, seul *Xénon* sortant de l'ordinaire. Et puis un jour tout éclate avec la création de Loriciels (17, rue Lamandé, 75017 Paris. Tél. : 627.43.59) qui offre une gamme de logiciels chaque jour plus étoffée. Ce distributeur a lancé un appel aux concepteurs de logiciels ludiques sur micro-ordinateur de toutes marques, leur préféré restant incontestablement l'*ORIC 1*. Leur but ? proposer sur le marché français des logiciels entièrement « made in France » pour concurrencer les créations d'outre-Atlantique. Un jeu d'aventure très graphique et en français, « Le Mystère de Ki-Ke-Kan-Koi » servira de support à un gigantesque concours. Le premier à découvrir la, ou les clefs, du mystère gagnera un voyage ; intéressant non ? La ludothèque de l'*ORIC 1* avec les créations de Loriciels et les imports de sociétés comme No Man's Land (110 bis, avenue du Gal-Leclerc, 93500 Pantin), s'est beaucoup étoffée. Un micro-ordinateur ludique à suivre.

Importateur : ASN Diffusion, Z.I. La Haie Griselle, BP 48, 94470 Boissy-St-Léger. Tél. : 599.36.36.

• Nous avons aimé :
— la connection possible d'un joystick ;
— sa ludothèque en constante évolution ;
— son BASIC facilement utilisable pour les jeux ;
— son rapport capacité/prix.

• Nous avons regretté :
— sa mise en œuvre compliquée ;
— le manuel trop bref ;
— l'absence du port cartouche ;
— le chargement cassette peu fiable.

24 ORDINATEU

	MULTITECK MPF-II	COMMODORE VIC 20	COMMODORE CBM 64	INTELLIVISION	DAI	SANYO PHC 25	JUPITER ACE	APPEL IIe	ORIC I	LASER 200	HECTOR HR
NATIONALITE	Japon	USA	USA	USA	Belgique	Japon	G.B.	USA	G.B.	H.-Kong	FR.
PRIX	2 990 F	2 390 F CECAM	3 850 F CECAM	3 140 F	6 700 F	2 350 F	1 140 F	11 251 F	2 100 F	1 200 F	4 950
MEMOIRE VIVE	64 Ko	3,5 Ko	64 Ko	2 Ko	48 Ko	22 Ko	3 Ko	64 Ko	48 Ko	4 Ko	48 K
MEMOIRE MORTE	16 Ko	20 Ko	20 Ko	12 Ko	24 Ko	28 Ko	8 Ko	18 Ko	16 Ko	16 Ko	2 Ko
GRAPHISME Finition-Animation	★★★	★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★	★★★★★★	★★★★	★★★	★★★
SON	oui	oui	oui	oui	oui	Ext. oui	oui	oui	oui	oui	oui
COULEURS	6	8	16	16	16	9	Ext. 16	16	8	9	8
CONNECTION T.V.	Péritel	Péritel	Péritel	Péritel	Péritel	Péritel	UHF	UHF	Péritel	UHF	Périt
JOYSTICKS	oui 1	oui 1	oui 2	oui 2 + 2	oui 2	Ext. oui 2	non	oui 2	oui 2	oui 2	oui 2
CLAVIER	★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★★	★★	★★	★★★★	★★★	★★	★★★
ENTREE CARTOUCHE	oui	oui	oui	oui	non	non	non	non	non	non	oui
RAYON OPTIQUE	non	oui	oui	non	oui	non	non	oui	non	oui	non
DISQUETTE	oui	oui	oui	non	oui	oui	non	oui	oui	non	oui
PRISE EN MAIN	★★	★★★★★	★★★★★	★★	★★★	★★	★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★
ESTHETISME	★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★	★★
FACILITE DE PROGRAMMATION	★★★★	★★★	★★	★★★★★	★★★	★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★
FIABILITE K7	★★★	★★★	★★★	★★	★★★	★★	★★★★	en attente	★★	★★	★★
EXTENSIONS RAM	en attente	32 Ko	en attente	32 Ko	128 Ko	32 Ko	16 Ko	256 Ko	en attente	16 Ko	en att
NOTICE	★★★	★★★	★★★	★★★	★★	★★	★★★★★	★★★★★	★★★	★★★	★★
NOMBRE DE LOGICIELS LUDIQUES	★	★★★★★	★★★	★★★★★★	★★★	★★	★★	★★★★★★	★★★★	★★	★★★
VARIETE DES THEMES	★★	★★★★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★	★★	★★★★★	★★★	★★	★★
RAPIDITE D'ACTION	★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★	★★	★★★
BIBLIOGRAPHIE	Apple ★★★★	★★★	★★	★	★	★	★	★★★★	★★	★	★
DIFFUSION	★★	★★★★★	★★★	★★	★★★	★★	★★	★★★★★	★★★★	★★	★★
EXTENSIONS JEUX	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★	★★★	★	★★★★	★★★	★★	★★

...U TILTOSCOPE

TANDY MC 10	TO 7	TI 99/4A	BBC	LYNX	ZX 81	SPECTRUM	DRAGON 32	SEGA SC 3000	ATARI 600 XL	SHARP MZ-700	TANDY TRS COLOR	SPECTRAVIDEO SV 318
SA	FR	USA	G.B.	G.B.	G.B.	G.B.	G.B.	Japon	USA	Japon	USA	USA
80 F	3 400 F	1 800 F	7 500 F	48 K : 3 000 F 96 K : 4 600 F	580 F	16 K : 1 850 F 48 K : 2 350 F	3 000 F	1 900 F	2 990 F	4 300 F	3 800 F	2 980 F
Ko	22 Ko	16 Ko	32 Ko	48 Ko	1 Ko	16 Ko 48 Ko	32 ko	16 ko 16 Ko vidéo	16 ko	64 Ko	16 Ko	32 ko
Ko	22 Ko	26 Ko	32 Ko	16 Ko	8 Ko	16 Ko	16 Ko	32 Ko	12 Ko	6 Ko	8 Ko	32 Ko
★★	★★★★★	★★★★	★★★★★★	★★★★★	★	★★★★	★★★	★★★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★★
ui	oui	oui	oui	oui	non	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui
8	8	16	8	8	non	8	8	16	256 (Pal)	4	8	16
ritel	Péritel	Péritel	Péritel	Péritel	Antenne	Péritel	Péritel	Péritel	Péritel U.H.F.	Péritel	Péritel	U.H.F.
on	oui	oui	oui	non	oui	oui	oui	oui	oui 2	oui 2	oui 2	oui 2 + 1
★★	★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★★	★	★★★	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★
on	oui	oui	non	non	par adaptateur	non	oui	oui	oui	non	oui	oui
on	oui	non	non	oui	non	non	oui	non	en attente	non	non	non
on	oui	oui	oui	oui	oui	oui	oui	non	oui	non	non	oui
★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★★	★★★★
★	★★★★	★★★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★	★★	★★★	★★★★
★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★	★★★★
★	★★★★	★★★★★	★★★★★★	★★★★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★	★★★★	★★	★★★
Ko	38 Ko	32 Ko	80 Ko	192 Ko	56 Ko	non	non	48 Ko	64 Ko	en attente	32 Ko	256 Ko
★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★★	★★★★	★★★
★	★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★	★★★★★	★★	★★★	★★★★
★	★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★★	★★★★★	★★★★	★★	★★★★★★	★★	★★★	★★★
★★	★★★★	★★	★★★★★★	★★★★	★	★★	★★★★★	★★★★	★★★★	★★★	★★★	★★★
★	★★	★★★	★★	Nouveau sur le marché	★★★★★★	★★★★	★★★	Nouveau sur le marché	★★	★	★	★
★	★★	★★★	★		★★★★★★	★★★★★	★★★		en attente	★★	★★	★★★
★	★★	★★	★★	—	★★★★★	★★★★	★★★	★★	★★★★★	★★★	★★★	★★★★★



JEUNE FRANCE

108, rue Carnot
71000 MACON
TEL. (85) 38.33.41

JEUX VIDÉO
CBS - ATARI - MATTEL
VECTREX

GRAND CHOIX
DE CASSETTES
CBS - ATARI - MATTEL
VECTREX - IMAGIL -
ACTIVISION - PARKER etc.

VERSAILLES
LE BAZAR
60, rue de la Paroisse
950.03.04

Spécialiste jeux vidéo
ATARI-MATTEL-C.B.S.
Grand choix de cassettes
Imagic-Activision-
Spectravision-Parker-
Télésys-Tigervision-
Atari-Mattel-C.B.S.
Démonstration
permanente

Camara
81, rue Dalayrac
FONTENAY/BOIS 94120
Tél. : 875.41.63
SUPER PROMO
Offre valable jusqu'à
épuisement des stocks.
n° 1 ATARI 400 + Pac-
man + joystick
1 990 F
n° 2 ATARI 800
4 990 F
ORIC I
Jeux vidéo
ATARI - promo en cours
MATTEL
VECTREX
Cassettes
ACTIVISION
PARKER
IMAGIC

• Recherche programmes de jeux en Basic ou langage machine ou Assembleur pour Apple 2. **Benjamin CEVINE, 33, boulevard Montaigut, 94000 Créteil.**

• 15 ans, cherche généreux donateurs d'un ordinateur ou d'une calculatrice, même hors d'usage ; car passionné d'informatique (frais d'envoi payés, bien sûr !). **Jacques DEMARE, 124, rue Jean-Cécille, 76300 Sotteville-lès-Rouen. Tél. : (35) 62.50.17.** Merci d'avance.

• Cherche personne pouvant me procurer la règle du jeu de stratège (jeu de pions assez ancien). **Guillaume WASSELIN, 2, rue A.-Renoir, 93600 Aulnay-sous-Bois.** Merci.

• Cherche programme pour TI 99/4 A. **Yannick QUENEC'HDU, 4, rue de Rennes, 29200 Brest. Tél. : (98) 01.25.34.**

• Lycéen cherche prgms jeux, gestion pour ZX 81 1 K ou 16 K. Retour des documents assuré si souhaité. **FERNAND Frédéric, 88, avenue Edouard-Herriot, 71000 Mâcon.**

• Pourriez-vous me communiquer le record de France de Space invaders d'Atari jeu n° 1 et de Missile command d'Atari jeu n° 17. **COUILLET J.-C., 2, place de la République, 59650 Villeneuve-d'Ascq.** Merci d'avance.

• Lycéen recherche programmes (jeux ou autres) pour TI 99 ou pour le T 07 Thomson (prix modiques). **Ecrire Matthieu DE MONTCHALLIN, 10, Grande Rue, Champhol, 28300 Mainvilliers.** Merci d'avance.

• PB-100 célibataire cherche PB-100 pour échanges d'idées. **Franck. Tél. : 913.27.57.**

• Etudiant en info. possède depuis peu Oric 1 48 K. Je cherche des K7 ou listings de jeu. Port remboursé. Retour garanti. Merci d'avance... **Eric JEGOU, 16, rue Abel, 33100 Le Bouscat. Tél. : (56) 50.61.71.**

• Vends jeu élec. Champion racer 100 F et Sp. invaders de Atari 150 acheté 289 F + K7 Mrs Pac man, Donkey Kong, Vanguard. **DREXLER Patrice, 42, avenue de la Blies, 57200 Sarreguemines. Tél. : (8) 795.12.56.** Région Metz-Forbach si possible.

• Recherche boy ou girl super sympa habitant dans la région de Marseille qui donnerait surtout K7 Vidéopac même en mauvais état ou ne marchant pas. **Patrick. Tél. : (91) 48.19.87.**

• Cherche posses. VIC 20 (env. 17 ans) sur Pessac et environs (Bordeaux) pour échange idées et programmes (surtout de jeux). **CAPDEVIELLE Didier, 13, rue des Rosiers, 33600 Pessac. Tél. : (56) 45.11.33.**

• Recherche prgms pour TI 57 LCD, paie frais de port. **GUERIN Xavier, 14, rue Agar, 54210 St-Nicolas-de-Port. Tél. : 348.41.09.**

• Cherche Club Mattel dans la région grenobloise. **GUARNERI Carlos, 2, rue du 19-Mars-1962, 38400 St-Martin-d'Hères. Tél. : (74) 42.06.13.**

• Cherche quelqu'un pouvant me dire s'il existe un clavier capable de transformer ma console VCS Atari en ordinateur. Si oui, m'envoyer toutes ses capacités et son prix. **Denis KREBS, 68, rue des Etats-Unis A2, le clos Lubéron, 69800 St-Priest.** Réponse assurée.

• Vends Walkman Unisef état neuf (achat fin juin 1983) avec piles + casques + emballage d'origine + courroie, le tout 250 F frais de port compris. **Stéphane LEULLIER, 36, rue de Birmingham, 80300 Albert. Tél. : (22) 75.25.49.**

• Recherche programmes jeux pour TI 58 ou TI 58 C. **Stéphane LEULLIER, 36, rue de Birmingham, 80300 Albert. Tél. : (22) 75.25.49.**

• Achète ou demande de prêter le Tilt concernant le ZX 81, les livres au sujet du ZX 81. Merci d'avance. **ROUZE Delphine, domaine de la Vigne, 59910 Bondues. Tél. : (20) 37.87.65 après 19 h.**

• Cherche tous documents sur Vectrex : posters, documents, nombre de K7, autocollants, publicités, etc. **LECOUSTRE Pascal, 93, rue de Ville-Mandeur, 45120 Chalette-sur-Loing.**

• Etudiant, bon bricoleur chercherait généreux donateurs de tous systèmes informatique individuelle et annexes (périphériques) même cassées. **BERAUD Sylvestre, « l'Aigle », 38250 Lans-en-Vercors.**

• Cherche personne qui pourrait offrir à fillette de 11 ans, passionnée de jeux électroniques, une console Mattel Intellivison. (ss ou av. K7). **LARCET Sylvaine, 11, allée des Tilleuls, 45800 St-Jean-de-Braye. Tél. : (38) 84.14.93.**

• Recherche un maximum de documentation (prix, caractéristiques) sur le ZX Spectrum, Oric 1, Dragon 32, Tigg 47 et leurs imprimantes et si possible sur les micro-disquettes. **Tél. : (27) 63.37.37.**

• Cherche un généreux (se) donateur(trice) d'un ordinateur du type Apple, Victor 2. Possibilité d'achat inférieur à 800 F (si possible en bon état). Merci d'avance. **Marc VIAL, le Val des Fées, bt 3A, 06110 Le Cannet-Rocheville.**

• Recherche personne possédant console Atari ou Coleco voulant partager son loisir avec moi région Dijon. J'ai 15 ans, passionné grâce à Tilt par les jeux électroniques. **MALARTRE Eric, maison forestière de Bagnot, 21700 Nuits-St-Georges. Tél. : (80) 26.98.26 après 19 h 30.** Merci.

• Qui pourrait me communiquer le plan pour fabriquer un émetteur-récepteur qui aurait un rayon d'action inférieur à 10 km et supérieur à 5 km ? (FM). **VIAL Laurent, le Val des Fées, bt 3A, avenue Franklin-Roosevelt, 06110 Cannet-Rocheville.**

• Cherche moyen envoyer impulsions électriques dans contacteurs 60 broches du PC 1 500. J'envoie un PGM pour cette machine à la première réponse fonctionnant. **Ecrire à Paul COURBIS, 8, avenue Corot, 78110 Le Vesinet.** Merci d'avance...

• Urgent, cherche une personne vendant une console Atari avec au moins 4 K7 pour 900 F ou moins. Merci d'avance. **M. TALIEU Raphaël, 41, rue Albert-Ier, 59300 Valenciennes. Tél. : (27) 42.50.35.**

• Biografic pocket est un fanzine qui publie des interviews de dessinateurs et de scénaristes de bande dessinée. Pour tous renseignements joignez une enveloppe à votre nom et timbres à : **Clément THOMAS, allée de Verdun, Ecole J.-Goubert, 50130 Octeville.**

• Cherche toutes K7 compatibles avec Z 81 16 K Sinclair. Prix entre 50 et 100 F, dans la région parisienne si possible. **Pierre-Yves KEREMBELLEC, 23, rue Françoise, 91800 Brunoy. Tél. : 046.81.25 après 19 h.**

• Cherche des documents sur la console de jeux Colécovision qui va sortir. Merci. Et surtout le prix. **Gilles Rousseau, 105, bd Murat, 75016 Paris.**

• Je voudrais savoir s'il existe des K7 éducatives (mathématiques, anglais...) qui s'adaptent sur le VCS. **Stéphane BESNARD, 16, rue Cardan, 37100 Tours 02. Tél. : (47) 51.61.24.**

• Cherche utilisateurs console Colécovision pour échanger programmes de jeux. **Bernard DAGOUSSET, 17, avenue des Marronniers, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : 873.07.71 après 19 h.**

• Lycéen cherche schémas d'extension pour TI 57 (Mev, Mem, K7, vidéo) + programmes de toutes sortes, participation aux frais. **Laurent GRAVEREAU, 30, rue Creuse, 45650 St-Jean-le-Blanc. Tél. : (38) 66.77.76.**

• Achète 10 F boîte vide de K7 CBS Donkey Kong pour Coléco. Réponse assurée. **DESVERITE, rte de Fourneuil-Verderel, 60112 Milly. Tél. : (4) 481.72.23 après 18 h.**

• Je cherche tout renseignement concernant la console Coléco et ses extensions. Je débute dans la programmation. **BRUCCI Eric, 13, boulevard Gustave-Ganay, bt F. 13009 Marseille.**

• Construisez vous-même votre arcade d'appartement. Plan de construction contre 20 F. **MORO Gilles, 150, galerie de l'Arlequin, 38100 Grenoble.**

ACHATS

• Achète K7 Atari, bon état, environ 200 F : Pacman, Phoenix, Galaxian, Swordquest-earthworld, Super cobra ou échange contre K7 Stampede, Carnival, Soccer, Golf, Enduro, Solar-storm, Missile command. **GIULIANI Alessandro, (Monte-Carlo). Tél. : 003393/50.16.12, après 19 h.**

• Achète K7 Pole position ou Enduro 250 F. **Jean-Christophe BLOT, avenue de la Côte-au-Mesnil, Mesnil-Gremichon, 76160 St-Martin-du-Vivier. Tél. : (76) 60.44.28, après 16 h h30.**

• Achète à prix intéressant : Pole position, Digdug, Vanguard, Enduro, Skling, Super cobra, Q*-bert, E.T., Stampede ou autres. Vends Hanimex TV N/B + 2 K7 : Sports, Submarine. Prix à débattre. **DAUMONT J.-M., Montifort, Esc. 20, n° 194, 34700 Lodève. Tél. : (67) 44.19.10.**

• Achète pour former une bibliothèque de présentation, toutes les boîtes de marque Atari pour un prix unitaire de 9 à 12 F, selon état. **Ecrire à Bruno NUSSARD, 44 bis, chemin des Petits-Cadeneaux, 13170 La Gavotte. Tél. : 51.21.89, après 17 h 30.**

• Achète console Atari 600 F, ou console Philips 500 F (à débattre) avec K7. Achète K7 Donkey Kong, Enduro, Gorf, Schtroumpfs, Galaxian, Jungle hunt, 200 F. **BIDOUX. Tél. : 847.95.29.**

• Cherche docum. sur ZX 81 Sinclair (livres mem. 10 K clav. mécan. K7 Jeux K7 couleur programmes, Basic... j'achète...). Max, 15 ans, cherche garç., filles + 14 ans ayant ZX pour se réunir, sortir... Hab. Paris ou région. **Tél. : 780.25.87, après 20 h.**

• Cherche programmes en tout genre pour TI 99/4A (jeux, simulation de vol, fichiers...) ou tous programmes adaptables sur TI 99/4A à prix modéré et en bon état. **MORZANIGA Gil, 36, avenue des Cigales, 06110 Rocheville.**

• Achète pour TI 99 4A module Extended Basic ou mini memory à prix sacrifié. **THIBIER J.-Marc, 2, impasse du Roussillon, 18390 Saint-Germain-du-Puy. Tél. : (48) 30.67.10., après 18 h.**

• Achète la super K7 Donjons et Dragons 240 F prix maximum ! **ROBIN Stéphane, 26, avenue du Halleray, 44300 Nantes. Tél. : (40) 74.70.56.**

• Achète programmes pour TI 57. Achète K7 Pitfall pour Mattel avec boîte et notice. **COUTON Daniel, 33, route de la Roche, 85230 Beauvoir-sur-Mer.**

• Cherche RAM 16 K ZX 81 + progs. 1K et 16 K M. **Comptaer G., 10, pl. Jules GUESDE, 59280 Armentières. Tél. : (20) 77.12.34.**

• Achète console Mattel Intellivision ainsi que K7 pour VCS Atari, Videopac Philips, CBS Colecovision et Mattel Intellivision. **M. DUPONT Philippe, 11, rue de Branly, 50120 Equeurdreville. Tél. : (33) 94.80.85.**

• Achète VCS Atari + 1 K7 d'origine + 2 poignées 800 F. **Vincent Thierry, 16, rue du Moronval, 25410 Saint-Vit. Tél. : (81) 55.16.06.**

• Achète toute K7 VCS Atari. **Philippe LUCCHINI, Generargues, 30140 Anduze. Tél. : (66) 61.83.29.**

• Cherche ZX 81 et programme. Faire offre à petit prix. Achèterais par correspondance si obligé. Cherche aussi Atari VCS 700 F max. **Laurent TOURNADE, 55, avenue de Verdun, 12200 Villefranche-de-Rouergue.**

• Cherche à acheter Vectrex en bon état avec si possible la K7 scramble, le tout à prix modéré. **Olivier DAMON. Tél. : 681.79.79, après 19 h 30.**

• Achèterais à moins de 250 F les K7 Car wars, Attack, Parsec pour TI 99/4A ou échangerais contre jeux électroniques (Pieuvres, Mickey Donald, Donkey kong Jr. Parachutes, U-boat, etc.). **Mathieu BELLAMY, 11, rue des Pélicans, 76130 Mont-Saint-Aignan. Tél. : (35) 75.41.49, à 12 h.**

• Achète ou échange K7 Coleco CBS. Achète également joysticks précis de qualité, marque indifférente et adaptateur multi K7 Coleco CBS. **Jacques. Tél. : (38) 44.29.13.**

• Achète TV couleur en état 600 F maxi dans la région de la Somme ou de la Seine-Maritime. **CREPIN Sylvain, 7, rue des Galletoires, 80220 Gamaches.**

• Achète Starmaster d'Activision 150 F et manettes pour Basic programmes 90 F. **Olivier PACCAUD, 7, rue Henri-Dunant, 60250 Novy. Tél. : (4) 456.51.56, après 19 h. Merci.**

• Achète K7 Atari ou autres marques compatibles avec VCS (Phoenix, Centipède, Raiders of the lost ark, Chopper command, Frogger, Demon attack). **Pierre Dimon, centre commercial n° 1, 57450 Farebersviller. Tél. : 790.10.86.**

• Achète d'urgence console jeu Atari en bon état : 700 à 800 F, ainsi que K7 : Phoenix, Pac-man, Mrs Pacman, Vanguard, Defender, Q*-bert, Super cobra, Demon attack, Vizard of war, en bon état de 150 à 200 F. Adresser le plus vite possible à **M. VONGCHALEUN. Tél. : (6) 006.67.52 ou 606.58.54.**

• Achète K7 pour VCS Atari à 50 % valeur, faire propositions. Toutes marques. **SPAGNILINI Daniel, 121, boulevard Pasteur, 06000 Nice. Tél. : (93) 92.32.48, heure repas.**

• Urgent achète K7 Mattel Donjons et Dragons, offre un prix excellent. **Tél. : (94) 90.40.45, après 17 h.**

• Achète K7 compatibles au VCS Atari (Phoenix, Galaxian (Atari), Pitfall (Activision), Demon attack, Atlantis (Imagic), Fogger, Supercobra (Parker). Pour moins de 150 F. **MICHELUCCI Jean-Christophe, 14, boulevard de la Pastissière, 13620 Carry-le-Rouet.**

• Cherche vendeur(se) de Asteroïds, Night driver, Othello, Video pinball, Maze craze, pour VCS Atari. Attends vos offres. **Chantal DUSSUEL, 127, rue Camille-Desmoulins, 80000 Amiens.**

• Achète ou échange pour VCS Atari les K7 Supercobra 150 F, Pole position 150 F, Zaxxon 150 F, Venture 120 à 150 F, Digdug, prix à débattre et bien d'autres. **Naresh SAKHRANI, 138, rue de Rivoli, 75001 Paris. Tél. : 236.10.73.**

• Achète K7 Mattel : Donjons et Dragons 200 F, Lock'n'chase 150 F, Burger time 180 F, Baseball 150 F. Je cherche également, des K7 CBS pour l'Intellivision à prix modéré. Vends aussi pour Mattel, roulette à environ 150 F. **BONNEVILLE François, Forêt-de-Fontain, 25680 Saône. Tél. : (81) 52.63.39.**

• Cherche un joystick pour l'Atari dans les 50 F. **Cyril VOCK, Mas Lou-Grilhet-Malivarny, 13540 Puyrichard. Tél. : (42) 92.15.96.**

ECHANGES

• Possesseur Oric 1, cherche correspondant pour échange de programmes et de logiciels tous genres, mais surtout intéressé par les jeux. **A. Hervé, Tél. : 858.52.68 heures de repas.**

• Echange programmes de jeux pour Atari 400-800. Cherche contact avec des possesseurs Atari 400/800 pour échanges d'idées. **Marc PIERRE, 14, bd Gouvion Saint-Cyr, 75017 Paris. Tél. : 572.23.72.**

• Echange ou vends jeu électronique de poche contre K7 Atari (vendu 150 F). **Sylvain SECHERRE, Les Doribeaux, Amières/Noueres, 16290 Hiersac. Tél. : (45) 96.98.84.**

• Echange un circuit TCR valeur 500 F + encore 100 F contre la console Home arcade avec la K7 Jump bug (monterais, le prix 300 F plus haut). **Cédric ERTLE, 6, rue de Berne, 67000 Strasbourg. Tél. : 37.37.94 après 8 h.**